



Supplément « L'Est Inconnu »

Laurence Witaker - Oriflam tout droits réservés- copyright Chaosium 1995

Auteurs de la Fiche : [Kronale]

Préambule :

Ce document est constitué de citations tirées du supplément. J'ai surligné les passages donnant des notions en rapport direct avec le projet « Empire Dharzi », mais aussi quelques anecdotes qui pourraient avoir une importance dans le document « Chronologie des Empires ». Enfin j'ai placé quelques commentaires personnels (en bleu). Toutes les citations ont les indications nécessaires pour les retrouver.

Note : cette fiche a été réalisée avant le projet, elle n'est peut-être pas exhaustive versus la thématique Dharzi.

Légendes Menastrai

-20 000 ans : créations des continents et des océans

-12 000 ans : un peuple étrange (aligné sur la balance : EI-p6) débarque sur une île étrange et la nomme Melniboné.

Des guerres civiles éclatent entre les proto-melnibonéens (qui prêtèrent allégeance au chaos) et les Menastrai (restant alignés sur la Balance). Ces derniers, regroupés dans la forteresse H'hui'shan doivent fuir, via un portail, vers les terres de l'Est.

Ce continent est alors appelé Menastree. Ils construisent des cités sur le principe de la Balance ("sorcellerie pacifique"). Ils rencontrent sur ces terres des humains à l'état sauvages (les Valni : le peuple natif) et vivent en paix avec eux (coopération, amitié et immersion dans la société Menastrai) à l'inverse des Melnibonéens qui assujettirent les peuples humains qu'ils rencontrèrent dans leurs conquêtes

Inter-règne (quelques milliers d'années) : la balance s'incarne dans Menastree et émerge de Cités-états qui formèrent par la suite les nations actuelles de l'Est Inconnu.

Absence de Guerre, sorcellerie bannie sauf magie des éléments et de la balance.

-6 000 : Conquête du continent par les Melnibonéens

Destruction des cités

Éradication des traces de la Balance

Instauration de leur civilisation corrompue (domination semble-t-il acceptée par les Menastrai)

Pillage des ressources de l'Est

Pendant 4000 ans, empreinte de la Marque Melnibonéenne sur les terres de l'Est.

Au cours de celle-ci : conflit contre une race particulière d'êtres : les Darzis.

C'est effectivement sur ce continent Est que la Guerre entre les deux empires commença, cependant, il se concentra rapidement à l'Ouest, le cœur de l'Empire de lumière devenant son centre.

Rappel des forces stationnées en Menastree / l'Empereur d'Imrryr

Oublie de l'Empire Oriental : Menastree devint le premier des pays conquis par l'empire de lumière à regagner son indépendance.

A l'apogée des conflits entre les deux Empires, naissance des nations : Changshai, Okara, Phum, Valederaï, Maidahk puis Anakhazan, S'aleem et Eshmir.

Fin des Guerres Dharzi

Durant 5 siècles : le continent Est revient à son allégeance envers la Balance

Peu de souvenirs de l'héritage Melnibonéen

Oubli de la Sorcellerie (sauf Phum), celle-ci étant même déclarée hors-la-loi.

Données sur les Orientaux

Phum : établissement de l'enclave de Tumbru. C'est dans ce complexe que les Melnibonéens développèrent leur magie, **une partie de laquelle fut utilisée dans la guerre contre les Dharzis**. L'Ordre des Prêtres-guerriers, les chevaliers de Tumbru fut créé pour protéger l'enclave. Ils jurèrent au départ des Melnibonéens de maintenir les traditions et l'adoration du chaos (EI-p10).

Escaves : criminels ou personne n'ayant d'autres utilités, cependant leur condition est nettement supérieure à celles des esclaves des JRs.

Technologie : usage verre et travail du métal connus.

Chameaux : bêtes de sommes classiques.

Techniques Maritimes moins avancées que l'Ouest (seulement de gros bateaux côtier).

Techniques agricoles : voir page 10

Economie : Troc dans les régions les plus reculées.

Pièce utilisé : Rahnd d'Argent : le 1/4, le 1/2 (subdivisions), le 1, le 5, le 10, le 50 et le 100 (valeurs entières).

1 Rahnd = 6 Bronzes = 40FF

Rq : La Bronze est refusé en tant que monnaie d'échange, prise en considération que pour sa valeur métallique.

La pièce d'Or est rare, les gouvernements utilisent cependant des lingots d'Or.

Marchant aventurier : confrérie la plus puissante

La langue de l'Est

Le 'Pande : mélange de la langue originelle des Menastrai et du Haut Melnibonéen (pendant occupation). Quelques ressemblance avec le commun des Jeunes Royaumes, mais difficile à apprendre. Lecture de Droite à Gauche.

Si Bas Melnibonéen 80% : 15 % de chance de comprendre et de se faire comprendre en 'Pande

Si Haut Melnibonéen : découverte que le 'Pande est une forme abâtardie.

Le Ulish (EI-p11): parlé par les tribus Valni (il en existe une forme écrite) : proche du Lesh, variante de l'Ulish (tribus du désert des Larmes, il y a plusieurs milliers d'années)

Créatures

Les Lézards des Pics Foudroyants, **sembleraient être des ancêtres des Grands Dragons Melnibonéens**.

L'arbre de Fal (EI-p13) : **Guerre Melni - Dharzi** : mutation de nombreuses créatures, transformation en arbres de Fal (dont la sève donne l'huile de Falian (Prêtre guerrier de Phum).

Manticore : résultat d'abjectes **expériences Melnibonéenne** (homme-serpent-lion)